

TECHNO COP™

LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 Cassette

- Set up your system and plug in a joystick into port 2.
- Insert cassette into cassette unit. Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette only. The program will load and run automatically.
- When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
- During the game, follow the on-screen messages that tell you when to load the disk over.

Commodore 64/128 Disk

- Set up your system and plug a joystick into port 2.
- Insert the disk into the drive. Type **LOAD""A,1** and press **RETURN**.
- When the title screen appears, press the **FIRE** button to begin the game.
- During the game, follow the on-screen messages that tell you when to insert disk B.

Atari ST

- Set up your system and plug a joystick into joystick port 1 and your mouse/joystick into port 0.
- Insert the TECHNOOP disk, label side up, into drive A and turn on your system.
- When the disk directory appears, double-click on **TECHNO.PRGM**. The program loads and the title screen appears.
- During the game, follow the on-screen messages that tell you when to insert disk B.

Commodore Amiga

- Set up your system and plug a joystick into port 2.
- If you have an Amiga 500 or 2000, insert the TECHNOOP disk into the drive and turn on your system. The program loads and the title screen appears.
- If you have an Amiga 1000 with external memory, detach the external memory. Insert a disk containing Kickstart version 1.2 into the drive and turn on your system. When asked to insert the Workbench disk, insert the TECHNOOP disk instead. The program will automatically load.
- After DOS boots, remove the DOS disk from A (if applicable) and insert the TECHNOOP disk, label side up.
- If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type **A** and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.
- A menu appears with options for slow, moderate and fast play. Type the number for the option you want.
- A screen appears asking you if you want to use a joystick. If you want to use a joystick, type **Y**, then follow the on-screen instructions to calibrate your joystick. After you type **N** or calibrate your joystick, the title screen appears.

IBM PC and Compatibles

- Set up your system, following Instructions in your owner's manual.
- If your system boots from a floppy disk drive, insert the DOS disk into drive A and turn on the system. If your system boots from a hard drive, turn on the system.
- After DOS boots, remove the DOS disk from A (if applicable) and insert the TECHNOOP disk, label side up.
- If your system boots from a floppy drive, type **TECH** and press **ENTER**. If your system boots from a hard drive, type **A** and press **ENTER**. Then type **TECH** and press **ENTER** again.
- A menu appears with options for slow, moderate and fast play. Type the number for the option you want.
- A screen appears asking you if you want to use a joystick. If you want to use a joystick, type **Y**, then follow the on-screen instructions to calibrate your joystick. After you type **N** or calibrate your joystick, the title screen appears.

SCENARIO

You're a TechnoCop, a member of the most elite crime-fighting force in the country, called the **ENFORCERS**. Your mission is to capture, at any cost, ruthless criminals who paralyse the city unless you stop them.

Before you start on your journey, you are equipped with the latest crime fighting equipment. At your disposal are a computer wrist watch, a high power criminal radar unit, a snare net, and an .88 magnum pistol. You are also equipped with the city's newest high speed pursuit-and-destroy vehicle — the VMAX™ twin turbo interceptor.

You're on your way to thwart the operations of a sinister organised crime empire known throughout the world as Death on Arrival (D.O.A.). Speed down treacherous highways, encountering attacking D.O.A. cars. Use the extensive weaponry built into your car to destroy them. Depend on your criminal radar unit to tell you there is a crime in progress, giving you the time needed to arrive at the scene in order to apprehend a vicious criminal. Rush to the scene to make it, but don't lose control of the car and avoid getting hit by attacking D.O.A. cars!

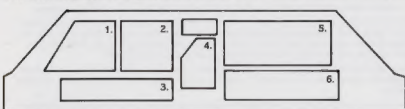
Once there, your crime computer shows you the face of a wanted D.O.A. criminal on the screen. Your assignment, as you leave your car to enter the building where the criminal was last reported seen, is to capture him dead or alive as instructed by the crime computer. Using your criminal radar locator and computer wrist watch, you carefully search through a maze of dilapidated interiors of the building to find the culprit. Just getting around the building is tough enough, with broken floors to fall through if careless. Worse yet, D.O.A. thugs abound, eager to break havoc on your search. Be careful!

Once you've successfully completed that assignment, get back into your VMAX and drive on to your next assignment.

CONTROLS

VMAX Console

The illustration below shows the Atari ST version of the VMAX console. VMAX console instruments may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOOP.



- | | |
|---------------------|---------------------------------|
| 1 — Tachometer | 4 — Gear Indicator |
| 2 — Speedometer | 5 — Crime Computer |
| 3 — Score Indicator | 6 — Percent Operative Indicator |

Tachometer — Shows current RPMs as you are driving.

Speedometer — Top speeds of over 150 mph!

Score Status — Shows total points accumulated.

Gun Indicator — Indicates which of five automatic shift gears you are in. (All versions except C64/128). After a crash, you automatically shift back to first gear.

Crime Computer — Shows the time you have to get to the scene of the crime and gives you background information on criminals. The message here also tells you whether to eliminate the criminal or bring him back alive.

Percent Operative Indicator — Indicates the level of damage your VMAX has sustained so far. Don't let the bar retract too far — once your Operat. vnt. effectiveness, your VMAX is damaged beyond repair and the game is over.

DRIVING THE VMAX

Use the following joystick and keyboard commands to control your VMAX.



FIRE BUTTON — Fire Weapon

KEYBOARD CONTROLS (IBM/PC ONLY)

- ↑ — Accelerate
- — Steer Right
- ← — Steer Left
- ↓ — Brake
- SPACE BAR** — Fire Weapon

Note: For the IBM PC and compatible version, to accelerate while steering to the right or to the left, press the **HOME** or **PAGE UP** keys. To decelerate while steering to the right or left, press the **END** or **PAGE DOWN** keys.

ON THE ROAD

Just keep two things in mind as you tear down the highway: you're in a race against time, and everyone else on the road is your enemy. Some strategies to use are:

- D.O.A. vehicles will sneak up from all directions to ram or block you. Use your machine gun, or if you're an ace driver, slam them off the road. Both techniques gain you points. (See the SCORING Section).
- After several missions, be on the lookout for a D.O.A. highway supergun, who will jump from a truck on to the top of the VMAX and try to dismantle the engine. Loosen his grip with a few good swerves.
- Stay in control! Sudden curves in the road may send you spinning into trees and roadsigns. Crashes damage your VMAX and slow you down, decreasing your chances of getting to the scene of the crime on time.

VMAX WEAPONRY

You start with a side-mounted canon on your VMAX, and upgrade or add to your on-road weaponry as you complete the driving portion of your missions on time. On-screen messages will notify you as to awards of weapons improvements. The following arsenal awaits your eventual command:

Cannon: Use this to blast anything on the road out of your way.

Turbo Charger: Gives you a burst of power for faster acceleration.

Hydraulic Wheel Rams: Use these powerful wheel rams to bash and bump D.O.A. drivers off the road. (Not visible on all versions.) (Not available on IBM/PC version.)

High Power Cannon: Blast away even the stubbornst of road thugs with this cannon's armor-piercing rockets.

Nuclear Bombs: Clear the road! Use your bombs to simultaneously annihilate all other vehicles. For CBM 64/128, Amiga, and ST versions, press **SPACEBAR** to fire. For IBM press **B** to fire. You have a limit of five bombs per game.

CRIME IN PROGRESS

Follow these steps to race to the crime scene:

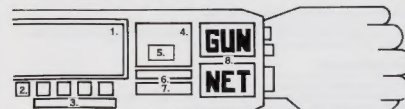
- While you're on the road, scan the messages from your crime computer for a display of the time remaining to get to the scene of the crime.
- A beeping sound alerts you to a message on your crime computer indicating the police code and location of the crime in progress. Subsequent messages show you a mugshot of the criminal and direct you either to capture or eliminate him.
- The crime computer will tell you if you fail to make it to the scene of the crime within the allotted amount of time. If this happens, you forfeit your chance for a promotion or reward.
- When you arrive at the scene, you'll see a display of the crime scene and gain points by blowing away D.O.A. thugs, recovering stolen goods, and carrying out your orders to capture or wipe out the criminal. (To recover stolen property, stand near the goods, crouch, then stand up. When the stolen object disappears from view, it's in your possession.)
- Shortly after you receive your orders from the crime computer, your VMAX automatically pulls off the road and you step out of the car.

TRACKING AND TERMINATING THUGS

Once out of your VMAX, walk right to head for the building and start pursuing the criminal. Outside the building, you may have to blow away a few thugs or hop over obstacles in your way. (In the IBM version, you exit directly into the building from the VMAX.) Rely on your wrist command console for instructions.

WRIIST COMMAND CONSOLE

The illustration below shows the Atari ST version of the wrist command console. Console components may appear in slightly different locations in other versions of TECHNOOP.



- | | |
|----------------------|------------------------|
| 1 — Crime Computer | 5 — Crime Clock |
| 2 — Life Indicator | 6 — Strength Indicator |
| 3 — Health Indicator | 7 — Score Status |
| 4 — Radar | 8 — GUN/NET Indicator |

Remember to check your wrist command console for the amount of time remaining to carry out your mission. Rely on your radar to keep track of the position of the criminal as you move around the building.

Crime Computer: Gives vital statistics on the criminal, including a mug shot.

Life Counter: Brightly-lit buttons indicate how many of your five lives you have left.

Health Indicator: Shows the effect of D.O.A. attack on your body. (ST and Amiga versions only.) The red bar retreats as you grow closer to losing a life.

Radar: Activated once you enter a building, the radar points you towards the criminal's location in the building, relative to your position. After you capture or terminate the criminal, it guides you to the exit. Follow the red indicator bars in any of the compass directions.

Crime Clock: Displays the amount of time you have to complete a mission.

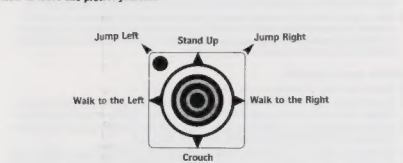
Strength Indicator: Shows energy expenditure during strength-intensive moves. (ST and Amiga versions only.) Each time you jump, the needle drops, the floats to the right to indicate your recovery.

Score Status: Indicates your current score. (See SCORING Section).

GUN/NET Indicator: Shows whether you're set to blast the criminal with your .88 magnum or capture him alive with your net gun. Press **SPACEBAR** to toggle between the two. (For the IBM version, press G to select Gun and N to select Net.) ST and Amiga versions have an unlimited number of nets per mission; CBM 64/128 and IBM versions have a limit of 15 nets per mission.

TECHNOOP SELF DEFENCE

How to move and protect yourself:



FIRE Button — Shoot Gun or Net.

KEYBOARD CONTROLS (IBM / PC ONLY)

- SPACE BAR** — Shoot gun or net.
- ← — Walk to the left
 - — Walk to the right
 - HOME (7)** — Jump Left
 - Pg Up (8)** — Jump Right
 - ↓ — Crouch
 - ↑ — Stand Up

ELEVATOR CONTROLS

Position yourself in front of the elevator. When the door opens, walk in.

Atari ST and Commodore Amiga versions: Once you are inside, the elevator will start to move automatically. If the elevator can go in more than one direction, indicate with your joystick whether you wish to go up or down by moving the joystick **UP** or **DOWN**. If you do nothing, the elevator will move automatically to the uppermost or bottom most floor in the building, and will not stop for floors. If you wish to stop on a floor other than the uppermost or bottom most floor, press the **FIRE** button as you approach the floor where you want to exit. The elevator will stop at that floor and the door will open. Get out of the elevator by moving the joystick handle **DOWN**. If you do nothing, the elevator will reverse direction and go to the uppermost floor.

All other versions: Enter the elevator by moving the joystick handle **UP** or by pressing the **UP ARROW** key. Indicate your desired direction by pressing the **UP** or **DOWN ARROW** keys or by moving the joystick handle **UP** or **DOWN**. The elevator does not move until you command it. Keep commanding the elevator to move one floor at a time. To exit the elevator, press **LEFT** or **RIGHT ARROW** or move the joystick handle to the **RIGHT** or **LEFT**.

TIPS

Survival Strategies

While you're on the road, don't save your top speeds for the straights, accelerate through curves by pushing **UP** diagonally on your joystick handle. (For IBM versions, using the keyboard, press the **HOME** or **PAGE UP** key.)

Once you're in the VMAX, you don't have much time to find the criminal. Try these shortcuts:

- Every so often, jump over D.O.A. thugs instead of jumping at them. (In the CBM 64/128 version, try crushing rats by jumping on them.) But don't jump too many times in a row, because it tires you out and can slow your reaction time when you need to move fast to defend yourself.

For the tougher missions, memorize or map out the locations of elevators and walls to avoid costly deaths: dying to the criminal.

Search for stolen property or kidnapped victims only after you have found the criminal.

If you've determined it's safe, drop through a hole in the floor to the level below to get them faster than the elevator can take you.

When you're riding an elevator, keep an eye on your radar. When the bar stops in the middle section of the radar grid, stop the elevator and exit. And remember, although the radar shows you which direction to go to find the head thug, you will need to figure out the most direct route. Once you've found the head thug, don't let him get away! The moment you see him, open fire and shoot your net.

As you proceed through the series of buildings, the pace and severity of attack increases, and nets may be more useful in stopping attack than your gun. When several thugs crowd at once, crouch and then shoot. If the action gets too hectic, hide in an elevator to collect your thoughts and plan your strategy.

When choosing between Gun and Net, you may want to select Gun initially, even if your mission is to capture the criminal alive. You can shoot your gun faster than the net and better defend yourself against attacking D.O.A. hitmen. When you approach the suspect, you can switch to Net to make the capture. You can shoot your net only from a standing position.

PERFORMANCE ASSESSMENT

If you get to the crime scene and capture or eliminate a criminal within the allotted amount of time, you gain a life, receive a promotion, and score points. Promotions follow this progression:

- | | |
|------------------------|------------------------------|
| 1. Grunt (lowest rank) | 7. Sergeant |
| 2. Rookie | 8. Enforcer |
| 3. Flat Foot | 9. Commander |
| 4. Patrol Man | 10. Top Cop |
| 5. Cop | 11. Chief |
| 6. Officer | 12. TechnoCop (highest rank) |

After assessment of your performance, take the elevator to the ground floor and walk toward the exit and the VMAX, moving as far to the left as you can. D.O.A. thugs are still on the road. Watch for the careful Once in the VMAX, you automatically pull back onto the highway. Rev up the engine and accelerate into your next assignment.

SCORING

- | | |
|--|--|
| 5,000 pts | Harming innocent bystanders. |
| 500 pts | Killing a D.O.A. thug. |
| 500 pts | For each car you ram or blow up or forced off the highway. |
| 1,000 pts | For each car blow up or forced off the highway. |
| 2,000 pts | For each truck blown up or forced off the highway. |
| 1,000 pts | Recovering stolen goods or kidnapped victims. |
| 50,000 pts (per mission) | Timely arrival at the crime scene. |
| 25,000 pts (per mission, Promotion denied) | Incorrect completion of mission. (For example, killing the criminal when you were instructed to bring him in alive). |
| 50,000 pts (per mission, Promotion denied) | Successfully completing your mission on time. |
| 50,000 pts (per mission, Promotion denied) | Successfully completing your mission, but not on time. |
| 100,000 pts | Reaching all buildings on time. |

NOTE: Motorcycles appear in the ST and Amiga versions only.

At the completion of a game, your rank and high scores are saved automatically. (To save your score in the Atari ST version, press S at the score table. When you see the score table, enter your initials next to your score. (Not available in the CBM 64/128 version.)

ADDITIONAL FEATURES

Turning Sound On/Off

CBM 64/128: Use the volume control on your monitor.

Atari ST, Commodore Amiga: Toggle the A key.

IBM PC and Compatibles: Toggle the S key.

Pausing a Game

CBM 64/128: Press **RUN/STOP**. Press it again to resume play.

Atari ST and Commodore Amiga: Press P. Press it again to resume play.

IBM PC and Compatibles: Press **ESCAPE**. Press it again to resume play.

Starting a New Game

If you lose all your lives and want to begin a new game, do the following:

CBM 64/128: From the title page, press the **FIRE** button.

Atari ST: From the title page, press the **FIRE** button.

Commodore Amiga: Press the **FIRE** button. At the title screen, press the **FIRE** button again.

IBM PC and Compatibles: Press **RETURN**.

Saving a Game

CBM 64/128: During the driving sequence, press Q. This ends and saves your current game, and returns you to the title screen. (DISK VERSION ONLY)

Atari ST and Commodore Amiga: Press D during the driving sequence, and select the Save option from the menu.

IBM PC and Compatibles: Press P to save your current game and exit to DOS.

Resuming a Saved Game

CBM 64/128: At the title screen, press R. (DISK VERSION ONLY)

Atari ST and Commodore Amiga: Press R during the driving sequence. At the menu, select the option to load a saved game.

IBM PC and Compatibles: Press P to load your last saved game and resume play where you last saved the game.

Ending a Session

IBM PC and Compatibles: Press Q to return to the DOS prompt.

For all other versions: Follow the instructions for Saving a Game.

JOYSTICK AND KEYBOARD MOVES

TechnoCop works with joystick commands in the CBM 64/128, Atari ST and Amiga versions. Joystick and keyboard commands for the IBM.

CREDITS

Atari ST and Amiga: Programmed by Kevin Hoare.

Commodore 64/128: Programmed by Dave Roach, Dan Roach, Chris Gray.

IBM PC & Compatibles: Programmed by Don Hellyer.

Atari ST/Amiga/IBM PC and Commodore 64/128: Graphics by Nick Gray

Art by Dennis Turner

Maps by Rob Anderson

Designed by IMAGEXCEL and GRAY MATTER (Commodore 64/128, IBM PC produced by Chris Gray)

© 1988 Gremlin Graphics Software Ltd. All rights reserved.

Gremlin Graphics Software Ltd., Limited Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

Copyright subsists on this program, Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or re-purchase scheme in any manner is strictly prohibited.

TECHNO COP™

Commodore 64/128 Disquette

- Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
- Introduisez la disquette dans l'unité de disques. Tapez **LOAD""A,1** et appuyez sur **RETURN**.
- Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le bouton de **FEU** pour commencer le jeu.
- Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran. Ils vous diront à quel moment retourner la disquette.

Atari ST

- Installez votre système, branchez un manche à balai au point d'accès 1 et votre souris/manche à balai au point d'accès 0.
- Introduisez la disquette TECHNOOP, le label vers le haut, dans l'unité de disques A et branchez votre système.
- Lorsque le répertoire de la disquette apparaît, cliquez deux fois sur **TECHNO.PRGM**. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
- Pendant le jeu suivez les messages sur l'écran. Ils vous diront à quel moment introduire la disquette B.

Commodore Amiga

- Installez votre système et branchez un manche à balai au point d'accès 2.
- Si vous avez un Amiga 500 ou 2000, introduisez la disquette TECHNOOP dans l'unité de disques et branchez votre système. Le programme se chargera et l'écran de titre apparaîtra.
- Si vous avez un Amiga 1000 à mémoire externe, détachez la mémoire externe. Introduisez la disquette Kickstart version 1.2 dans l'unité de disques et branchez votre système.
- Lorsque l'ordinateur vous demande d'introduire la disquette Workbench, introduisez la disquette TECHNOOP à la place. Le programme se chargera automatiquement.

IBM PC et Compatibles

- Installez votre système, en suivant les instructions dans votre manuel.
- Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, introduisez la disquette DOS dans l'unité de disques A et branchez le système. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, branchez le système.
- Quand la disquette DOS s'est amorcée, retirez la disquette DOS de l'unité de disques A (si applicable) et introduisez la disquette TECHNOOP, le label vers le haut.
- Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques souples, tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER**. Si votre système s'amorce à partir d'une unité de disques rigides, tapez **A** et appuyez sur **ENTER**. Puis tapez **TECH** et appuyez sur **ENTER** une deuxième fois.
- Un menu apparaîtra vous demandant le choix de jouer à un système lent, moyen ou rapide. Tapez le chiffre correspondant à l'option que vous désirez.
- Le écran apparaîtra vous demandant si vous voulez utiliser un manche à balai. Si vous voulez utiliser un manche à balai, tapez **Y** puis suivez les instructions sur l'écran pour ékalorer votre manche à balai. Après avoir tapé **N** ou après avoir débranché votre manche à balai, l'écran de titre apparaîtra.

SCENARIO

Vous êtes un TechnoCop, membre de la brigade anti-gang d'élite du pays: les ENFORCERS. Votre mission est de capturer, à tout prix, les criminels impitoyables qui continuent à paralyser la cité à moins que vous ne les arrêtiez.

Vous êtes muni du tout dernier équipement de lutte contre le crime. Vous avez à votre disposition une montre micro-ordinateur, un localisateur de criminels à radar très puissant, un revolver à fil et un pistolet .88 magnum. Vous conduirez le tout dernier véhicule de poursuite-et-destruction ultra-rapide en date — l'Interceptor à double moteur turbo VMAX.

Vous êtes en route pour contreractner les opérations d'un sinistre empire du crime organisé connu dans le monde entier sous le nom de Death On Arrival (D.O.A.). Vous conduirez à toute allure le long autoroute/traites afin de faire face aux attaques des voitures D.O.A. Servez-vous de l'important armement intégré dans les véhicules pour les détruire. Votre localisateur à radar vous permettra de savoir qui le crime se déroule quelque part, ce qui vous donne le temps nécessaire d'arriver sur les lieux et d'appréhender un dangereux criminel. Foncez pour arriver à temps, mais ne perdez pas le contrôle de votre véhicule et évitez de vous faire toucher par les voitures D.O.A. qui vous attaquent!

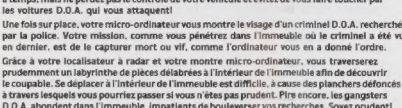
Une fois sur place, votre micro-ordinateur vous montre le visage d'un criminel D.O.A., recherché par la police. Votre mission, comme vous pénétrez dans l'immeuble où le criminel a été vu dernier, est de le capturer mort ou vif, comme l'ordinateur vous en a donné l'ordre. Grâce à votre localisateur à radar et votre montre micro-ordinateur, vous traverserez prudemment un labyrinthe de pièces délabrées à l'intérieur de l'immeuble afin de découvrir le coupable. Se déplacer à l'intérieur de l'immeuble est difficile, à cause des planchers déformés à travers lesquels vous pourriez passer si vous n'êtes pas prudent. Pire encore, les gangsters D.O.A. abondent dans l'immeuble, impatientés de bouleverser vos recherches. Soyez prudent!

Une fois votre mission accomplie, retournez à votre VMAX et rendez-vous à votre mission suivante.

COMMANDES

Console du VMAX

L'illustration ci-dessous présente la version Atari ST de la console du VMAX. Les instruments de la console du VMAX apparaîtront peut-être à des endroits légèrement différents sur d'autres versions de TECHNOOP.



- | | |
|-----------------------------|--|
| 1 — Tachymètre | 4 — Indicateur d'embrayage |
| 2 — Compteur de vitesse | 5 — Ordinateur de crime |
| 3 — Indicateur de puissance | 6 — Indicateur de pourcentage en vigueur |

Tachymètre: Indique le nombre de tours minute comme vous conduisez.

Compteur de vitesse: Vous pouvez atteindre des vitesses maximum de plus de 230 kms à l'heure!

Etat du score: Indique le nombre total de points accumulés.

Indicateur d'embrayage: Indique à quelle vitesse vous roulez (votre véhicule a une boîte de 5 vitesses à transmission automatique). (Pour toutes les versions sauf CBM 64/128.) Après un accident, vous repassez en première automatiquement.

Ordinateur de crime: Indique le temps qui vous reste pour arriver sur les lieux du crime et vous donner les renseignements généraux sur les criminels. Vous indique également si vous devez livrer le criminel ou le ramener vivant à la police.

Indicateur de Pourcentage en Vigueur: Indique le niveau des dégâts subis par le VMAX. Jusqu'à 100%.

<

TECHNO COP™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Commodore 64/128 Cassette

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci la cassetta. Premi contemporaneamente i tasti **SHIFT** e **RUN/STOP**. Premi **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Segui le indicazioni sullo schermo.

Commodore 64/128 Dischetto

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Inserisci il dischetto nel drive. Batti **LOAD**™.A.1 et premi **RETURN**.
3. Quando appare la videata titolo, premi il bottone di **FUOCO** per iniziare il gioco.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando girare il dischetto.

Atari ST

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 1 e il mouse/joystick nella porta 0.
2. Inserisci il dischetto TECHNOPOP nel drive A, con l'etichetta rivolta in alto, e poi accendi il computer.
3. Quando appare la directory, fai clic su **TECHNO.PRG**. Il programma si carica e appare la videata titolo.
4. Durante il gioco, segui i messaggi sullo schermo che ti indicano quando inserire il dischetto B.

Commodore Amiga

1. Metti su il tuo sistema e inserisci un joystick nella porta 2.
2. Se disponi di un Amiga 500 o 2000, inserisci il dischetto TECHNOPOP nel drive e accendi il computer. Il programma si carica e appare la videata titolo.
3. Se disponi di un Amiga 1000 con memoria esterna, stacca la memoria esterna. Inserisci il dischetto Kickstart versione 1.2 nel drive e accendi il computer. Quando ti viene chiesto di inserire il dischetto Workbench, inserisci invece il dischetto TECHNOPOP. Il programma si carica automaticamente.

IBM Pc e Compatibili

1. Metti su il tuo sistema, seguendo le istruzioni sul manuale.
2. Se il sistema si inizializza da un drive floppy, inserisci il dischetto DOS nel drive A e accendi il computer. Se il sistema si inizializza da un disco rigido, accendi semplicemente il computer.
3. Dopo l'inizializzazione DOS, rimovi il dischetto DOS dal drive A (se questo è il caso) e inserisci il dischetto TECHNOPOP con l'etichetta rivolta in alto.
4. Se il sistema si inizializza da un drive floppy, batti **TECH** e premi **ENTER**. Se il sistema si inizializza da disco rigido, batti A e premi **ENTER**. Quindi batti **TECH** e premi di nuovo **ENTER**.
5. Appare un menu con le opzioni per gioco lento, moderato e veloce. Batti il numero dell'opzione desiderata.
6. Appare una videata che ti chiede se vuoi usare un joystick. Se vuoi usare un joystick, batti Y e poi segui le istruzioni sullo schermo per calibrarlo. Dopo aver battuto il 6 e aver calibrato, appare la videata titolo.

SCENARIO

Tu sei TECHNOPOP, un membro della più esclusiva forza di polizia del paese detta ENFORCER. La tua missione è di catturare a qualunque costo, criminali senza scrupoli che paralizzano la città, se non vengono fermati. Prima di partire, vieni equipaggiato con l'ultimissima attrezzatura anti crimine. Hai a disposizione un computer da polso, un potente radar per localizzare criminali, un fucile spara-reti, una pistola calibro .38 magnum e sarai alla guida del nuovissimo veicolo da inseguimento in dotazione - l'intercettore a doppio turbo VMAX.

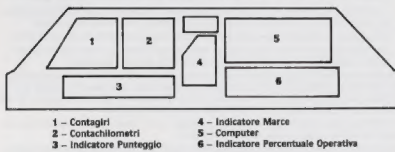
Adesso, stai andando ad impedire le operazioni di un sinistro impero del crimine, conosciuto in tutto il mondo come Morte all'Arrivo (D.O.A.). Corri per le strade infuocate, incontrando le macchine della D.O.A. che ti attaccano. Usa tutto l'armamento della tua macchina per distruggerli. Osserva il tuo radar per vedere cosa ci sta commettendo un crimine, in modo da avere il tempo necessario per arrivare sulla scena e catturare il malfattore. Precipitati sulla scena, ma non perdere il controllo della macchina e cerca di evitare di essere colpito dalle macchine della D.O.A.!

Una volta arrivato, il tuo computer ti mostra la faccia del ricercato sull schermo. Il tuo tempo, mentre cadi dalla macchina per entrare nell'edificio dove il criminale è stato avvistato, è di prenderlo vivo o morto, a seconda delle istruzioni sul computer. Usando il radar e il computer, cerca con cautela nel labirinto del fatiscente interno dell'edificio per trovare il colpevole. Muoversi in giro, è già difficile, con i pavimenti rotti in cui puoi cadere, se non stai attento. Per di più, c'è abbondanza di delinquenti D.O.A. vogliogli di roffastare la ricerca. Stai in guardia!

Una volta completata la missione con successo, torna alla VMAX e proseguì al tuo prossimo compito.

CONTROLLI

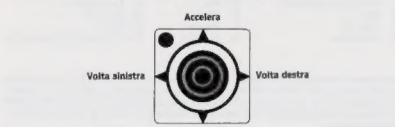
Piancia VMAX
L'illustrazione sottostante, mostra la piancia della VMAX in versione Atari ST. In altre versioni di TECHNOPOP, gli strumenti possono apparire in posizioni leggermente diverse.



Il Contagiri indica gli RPM correnti durante la guida.
Il Contachilometri indica velocità fino ad oltre 150 mph!
Il Punteggio indica il totale dei punti accumulati.
L'Indicatore Marce indica in quale delle cinque marce automatiche ti trovi. (Per tutte le versioni, accettò CBM 64/128). Dopo un incidente, torni automaticamente in prima.
Il Computer indica quanto tempo hai per arrivare sulla scena del delitto e ti fornisce informazioni sul crimine. Il messaggio ti dice anche se eliminare il criminale o prenderlo vivo.
L'Indicatore Percentuale Operativa indica il livello dei danni sostenuti dalla VMAX fino ad ora. Non far scendere troppo la colonnina - se arriva a 0, la VMAX è danneggiata irreparabilmente e il gioco ha termine.

GUIDA DELLA VMAX

Per controllare la tua VMAX, usa i seguenti comandi joystick e tastiera.



Bottone di FUOCO - Spara

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM PC)

↑ - Accelerare
→ - Volta sinistra
← - Volta destra
↵ - Freno
BARRA - Spara

Nota: Per la versione IBM PC e compatibili, per accelerare mentre giri sulla destra o sulla sinistra, premi i tasti **HOME** o **PAGE UP**. Per rallentare mentre giri a destra o a sinistra, premi i tasti **END** o **PAGE DOWN**.

SU STRADA

Mentre corri sulla strada, tieni presente due cose: sei in corsa contro il tempo e chiunque oltre alla strada è il tuo nemico. Alcune strategie da usare sono:

- La macchina della D.O.A. sbuccano da tutte le direzioni per speronarti o bloccarti. Usa il tuo mitragliatore, oppure se sei un asso, sbattiti fuori strada. Entrambe le tecniche ti portano punti. (Vedi la sezione Punteggio).
- Dopo diverse missioni, stai attento al superpunto della D.O.A., che salta da un camion sul tetto della VMAX cercando di smontare il motore. Scrollalo con un po' di sbandate.
- Rimani sempre in controllo! Cuore improvvisale sulla scena possono farti sbandare sugli alberi e segnali stradali. Gli incidenti danneggiano la VMAX e ti fanno rallentare, diminuendo le possibilità di arrivare sulla scena in tempo.

ARMAMENTO DELLA VMAX

Inizi con un cannone montato lateralmente sulla VMAX, al completamento della parte in macchina della missione, aumenti o aggiungi armi. Dei messaggi sullo schermo ti comunicano l'assegnazione di nuove armi. L'arsenale seguente è a tua disposizione:

Cannone: Usalo per sparare via tutto quello che incontri sulla strada.

Turbo: Ti dà potenza per una maggiore accelerazione.

Sparati letali: Usali per sparare i D.O.A. fuori strada. (Non sono visibili in tutte le versioni.) (Non sono disponibili sulla versione IBM/PC).

Cannone Alta Potenza: Spazza via i più cocchi delinquenti, con i suoi razzi perforanti.

Bombe Nucleari: Ripulisci le strade! Usa il nucleare per far scomparire simultaneamente tutte le altre macchine. Nelle versioni CBM 64/128, Amiga e ST, premi la **BARRA** per sparare. Per le versioni IBM, premi B per sparare. In ogni gioco, hai un limite di cinque bombe.

CRIMINE IN ATTO

Per correre sulla scena, procedi come segue:

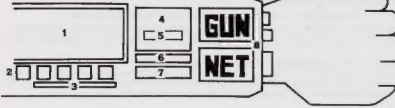
1. Mentre sei sulla strada, osserva i messaggi sul computer e stai attento al tempo occorrente per arrivare sulla scena.
2. Un cicalino di allarme da computer ti avverte con il codice di polizia della località dove si sta svolgendo un azione criminale. Atti messaggi ti portano l'immagine del delinquente e ti dicono se devi catturarlo o eliminarlo.
3. Il computer ti avverte se non c'è la fal ad arrivare entro il tempo a disposizione. Se questo si verifica, devi in un secondo alla tua scena o nella posizione o al luogo per la VMAX. Tuttavia puoi sempre inseguire il criminale. Procedi verso la scena e guadagna punti spazzando via delinquenti D.O.A., recuperando merce rubata ed eseguendo i tuoi ordini di cattura o eliminazione del criminale. (Per recuperare la merce rubata, premi il bottone di fuoco, abbassati e poi rialzati. Quando gli oggetti scompaiono, sono in tuo possesso.)
4. Dopo aver ricevuto gli ordini dal computer, la VMAX si ferma automaticamente e tu esci dalla macchina.

SCOVARE ED ELIMINARE DELINQUENTI

Una volta fuori dalla VMAX, cammina dritto verso l'edificio e inda ad inseguire il criminale. Fuori dell'edificio, dorrà forse fare un po' di delinquenti oppure sparare dagli ostacoli. (Nelle versioni IBM, esci direttamente dalla macchina dentro l'edificio.) Attenti sempre alle istruzioni del tuo computer da polso.

PANNELLO COMANDI DA POLSO

L'illustrazione seguente, indica la versione Atari ST del pannello comandi da polso. I componenti del pannello possono essere situati diversamente in altre versioni di TECHNOPOP.



Ricordati di controllare al pannello da polso il tempo che ti rimane per portare a termine la missione. Affronta il radar per seguire la posizione del criminale durante i tuoi spostamenti.

Computer: Fornisce le statistiche principali sul criminale, compresa un'istantanea.

Contatore Vite: I bottoni luminosi indicano quante delle cinque vite di cui disponi, ti sono rimaste.

Indicatore Salute: Indica gli effetti degli attacchi D.O.A. sul tuo corpo (Solo su versioni ST e Amiga). La barra rossa si accorcia mano a mano che stai per perdere una vita.

Radar: Si attiva quando entri in un edificio. Il radar ti guida verso la posizione del criminale nell'edificio. Dopo la cattura o eliminazione, ti guida verso l'uscita. Segui le barre rosse all'interno dell'edificio della buccia.

Orologio: Indica quanto tempo hai a disposizione per completare la missione.

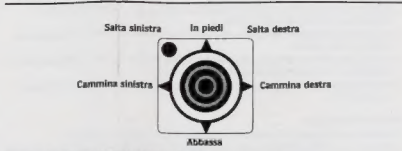
Indicatore Forza: Indica quanto forza consumi durante le mosse ad alta intensità. (Solo su

versioni ST e Amiga). Ogni volta che senti, l'ago scende e poi fluttua sulla destra per segnalare una ripresa.

Punteggio: Indica il punteggio corrente (Vedi la sezione Punteggio).

Indicatore SPARA-RETE: Indica se devi sparare al criminale con la tua .88 magnum, oppure catturarlo vivo con la rete. Per scambiare tra le due opzioni, premi la **BARRA**. (Nelle versioni IBM, premi B per sparare e P per la rete.) Le versioni ST e Amiga dispongono di un numero illimitato di reti per ogni missione. In versioni CBM 64/128 e IBM hanno un limite di 15 reti per missione.

AUTODIFESA DI TECHNOPOP



Bottone di FUOCO - Spara la pistola o la rete.

CONTROLLI TASTIERA (SOLO IBM/PC)

BARRA - Spara pistola o rete
← - Cammina a sinistra
→ - Cammina a destra
HOME (Y) - Salta a sinistra
Pg UP (B) - Salta a destra
↑ - Abbassa
↓ - In piedi

CONTROLLI ASCENSORE

Mettiti davanti all'ascensore. Quando la porta si apre, entra.

Versioni Atari ST e Commodore-Amiga: Una volta entrato, l'ascensore si muove automaticamente. Se l'ascensore va in più di una direzione, indica al joystick dove vuoi andare, muovendo il joystick in **ALTO** o in **BASSO**. L'ascensore non si muove fino a che non esegui il comando. Continua a dare comandi per fermarti al piano a volta. Per uscire, premi le **FRECE SINISTRA** o **DESTRA** oppure muovi il joystick a **DESTRA** o a **SINISTRA**.

SUGGERIMENTI

Strategie di Sopravvivenza
Quando sei sulla strada, non risparmiare la velocità massima solo per i rettilinei. Accelerà sulla curva spingendo diagonalmente il joystick. (Per le versioni IBM che usano la tastiera, premi il tasto **HOME** o **PAGE UP**.)

Una volta uscita dalla VMAX, non hai molto tempo per trovare il criminale. Prova queste scorciatoie:

- Ogni tanto salta i delinquenti D.O.A. invece di sparargli. (Nelle versioni CBM 64/128, prova a schiacciare i ratti saltandogli sopra.) Ma non saltare troppo volte di seguito perché ti stanchi e ti rallenta il tempo di reazione quando occorre essere rapidi e devi difenderti.
- Per le missioni più difficili, memorizza o segna le posizioni degli ascensori e dei muri per evitare ratti pericolosi nella ricerca del criminale.
- Cerca la refettoria o le vetrine di rapimenti solo dopo che hai trovato il criminale.
- Se perai che sia sicuro, calati in uno dei fori del pavimento per andare a piano di sotto più velocemente.

Quando sei in un ascensore, tieni d'occhio il radar. Quando la barre si ferma a metà della griglia, ferma l'ascensore e vedi. E ricorda che, sebbene il radar ti indichi in quale direzione devi andare per trovare il capo del delinquente, devi sempre trovare la strada più diretta. Una volta trovato l'uomo che cerchi, non lasciarlo scappare il momento in cui lo avvisti, o il gioco oppure la rete.

Mentre procedi per una serie di edifici, il ritmo e la durezza degli attacchi si intensificano, e te ne rendi conto quando il joystick si muove. Quando diversi malviventi ti attaccano contemporaneamente, abbassati e spara. Se l'azione si fa più concitata, nasconditi in un ascensore per raccogliere le idee e pianificare la tua strategia.

Quando scegli tra la Pistola e la Rete, scegli inizialmente la Pistola, anche se la tua missione è di prendere il criminale vivo. Con la pistola puoi sparare più rapidamente e difenderti meglio dagli attacchi degli uomini della D.O.A. Quando ti avvicini al sospetto, puoi sempre cambiare con la Rete e catturarlo. La rete può essere lanciata solo da fermo.

VALUTAZIONE PRESTAZIONE

Quando arrivi sulla scena del delitto e catturi o elimini il criminale entro il tempo prestabilito, guadagni una vita, ottieni una promozione e segni dei punti. Le promozioni seguono questa scala:

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 1. Grunt (range più basso) | 7. Sergeant |
| 2. Rookie | 8. Enforcer |
| 3. Flat Foot | 9. Commander |
| 4. Patrol Man | 10. Top Cop |
| 5. Cop | 11. Chief |
| 6. Officer | 12. Technocop (range più alto) |

Dopo la valutazione della tua prestazione, premi l'ascensore per il piano terra ed esci verso la VMAX, muovendoti rapidamente. I sari della D.O.A. sono sempre in giro, per cui stai bene attento! Una volta a bordo, la VMAX parte automaticamente. Dal una sgrassata e accelera verso il tuo prossimo compito.

PUNTEGGIO

- | | |
|----------------------------|--|
| — 5000 punti | Colpire passanti |
| 500 punti | Colpire un delinquo D.O.A. |
| 500 punti | Per ogni moto fatta saltare o buttata fuori strada |
| 1000 punti | Per ogni auto fatta saltare o spinta fuori strada |
| 2000 punti | Per ogni camion fatto saltare o spinto fuori strada |
| 1000 punti | Recupero refettoria o liberazione rapiti. |
| 50000 punti (per missione) | Arrivo in tempo sulla scena. |
| 25000 punti (per missione) | Completamento incoretto della missione (p. es. uccidere il criminale quando devi prenderlo vivo) |
| 50000 punti (per missione) | Completare con successo la missione. |
| 50000 punti (per missione) | Completare la missione con successo ma fuori tempo. |
| 100000 punti | Arrivare a tutti gli edifici in tempo. |

Nota: Le moto appaiono solo nelle versioni ST e Amiga. Al termine di un gioco, i punti e il radar ottenuti vengono salvati automaticamente. (Per salvare il punteggio nella versione Atari ST, premi S sulla tabella punti. Quando vedi la tabella punti, registra le tue iniziali a fianco del punteggio (non disponibile nella versione CBM 64/128).

ALTRE CARATTERISTICHE

Interruttore Sonoro

CBM 64/128: Usa il controllo volume del monitor.
Atari ST, Commodore-Amiga: Premi il tasto A. (Solo su Atari ST e Commodore-Amiga).

IBM PC e Compatibili: Premi e lascia il tasto S.

IBM PC e Compatibili: Premi e lascia il tasto S.

Fare la Pausa
CBM 64/128: Premi **RUN/STOP**. Per riprendere, premi il mouse.
Atari ST e Commodore-Amiga: Premi P. Per riprendere, premi il mouse.
IBM PC e Compatibili: Premi **ESCAPE**. Per riprendere, premi il mouse.

Iniziare un Nuovo Gioco
Se perdi tutte le vite e vuoi iniziare un nuovo gioco, procedi come segue:
CBM 64/128: Dalla pagina titolo, premi il bottone di **FUOCO**.
Atari ST: Dalla pagina titolo, premi il bottone di **FUOCO**.
Commodore-Amiga: Premi il bottone di **FUOCO**. Alla videata titolo, premi il mouse.
IBM PC e Compatibili: Premi **RETURN**.

Salvare un Gioco
CBM 64/128: Usa il tasto di salvataggio del gioco, premi D. Questo termina e salva il gioco in corso e ti riporta alla videata titolo. (SOLO VERSIONE A DISCO)
Atari e Commodore-Amiga: Premi D durante la sequenza di guida e seleziona l'opzione Salva dal menu.
IBM PC e Compatibili: Premi P per salvare il gioco in corso e esci su DOS.

Riprendere un Gioco Salvato
CBM 64/128: Alla videata titolo, premi R. (SOLO VERSIONE A DISCO)
Atari ST e Commodore-Amiga: Premi D alla sequenza di guida. Sul menu, seleziona l'opzione di caricamento di gioco salvato.
IBM PC e Compatibili: Premi P per caricare l'ultimo gioco salvato e riprendi a giocare da dove avevi salvato.

Fine di Sessione
IBM PC e Compatibili: Premi G per tornare alle indicazioni DOS.
Per tutte le altre versioni: premi il computer. Se vuoi salvare il gioco prima di terminare la sessione, segui le istruzioni. Salva il Gioco.

MOVIMENTI JOYSTICK E TASTIERA

Technocop funziona con i comandi joystick nelle versioni CBM 64/128, Atari ST e Amiga. In quella IBM funziona sia con il joystick che con la tastiera.

TITOLI

Atari ST e Amiga: Programma di Kevin Hoare.
CBM 64/128: Programma di Dave Roach. Don Roach Chris Gray.
IBM PC e Compatibili: Programma di Don Hellyer.
Atari ST/Amiga/IBM PC e Commodore 64/128: Grafica di Nick Gray.
Disegni di Dennis Turner.
Mappe di Rob Anderson.
Disegnato dalla IMAGEXCEL e GRAY MATTER (Versione Commodore 64/128 prodotta da Chris Gray).

© 1986 della Gremlin Graphics Software Ltd. Tutti i diritti riservati.
Gremlin Graphics Software Limited, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS.

MARCHIO DELLA GREMLIN
Il programma è coperto da copyright. Qualunque trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatrice o registrazione, noleggio, leasing, affitto o vendita sotto qualunque schema di scambio o rivendita, in qualunque modo effettuati, sono strettamente vietati se privi di autorizzazione.

LADEAKWEISUNGEN
COMMODORE 64/128 Kassette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Atari ST
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

IBM PC und Kompatible
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 1 verbinden.
2. Kassette in den Kassettenrecorder einlegen. Die **SHIFT**- und die **RUN/STOP**-Taste gemeinsam drücken. Dann die **PLAY**-Taste am Kassettenrecorder drücken. Das Programm läuft sich und läuft von selbst.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem Bildschirm folgen.

Commodore 64/128 Diskette
1. System aufbauen und den Joystick mit dem Anschluß 2 verbinden.
2. Diskette in das Laufwerk einlegen und **LOAD**™.A.1 ein tippen und die **RETURN**-Taste drücken.
3. Wenn der Titel auf dem Bildschirm erscheint, den **FEUERKNOFF** drücken, um das Spiel zu starten.
4. Den Aufforderungen auf dem